

## Recomanacions d'orientació de l'alumnat

### Treball Final d'estudis de l'especialitat de disseny gràfic

S'informa que el TFE hauria de contenir uns mínims d'elements bàsics de representació i definició tècnica del projecte que es detallen a continuació i també s'informa d'aspectes que ajuden a l'alumnat de com serà avaluat seguint la rúbrica d'avaluació TFE publicada del curs 2018-2019.

Respecte als punts de la rúbrica:

#### **Apartat 1**

Presentació formal del treball (enquadernació, maquetació, índex, cites, ortografia,...).  
Introducció al tema (síntesi de la recerca, antecedents, referents, terminologia,...).

#### **Apartat 2**

Discurs conceptual o fil argumental.

Objectius. És imprescindible que l'alumne inclogui el *briefing* del projecte.

Que aporta el meu projecte?, quina hipòtesi desenvolupa el meu treball? Quina o quines preguntes m'he plantejat per desenvolupar-lo?.

Descripció de l'emissor, els usuaris, la competència (enquestes, entrevistes, anàlisi de mercat, dades verificades, etc.).

#### **Apartat 3**

A partir de tota la informació aportada del projecte, la comissió avaluadora analitza la coherència formal, funcional i simbòlica del projecte de disseny.

Soc coherent entre el concepte, la idea, els objectius, i el que acabo desenvolupant i presentant? Hi ha coherència global entre tots els aspectes, la forma i funció, color i significat, la composició i funció, proporció i usabilitat, idea i materials, argument i integració

de factors d'eficiència i sostenibilitat, funció i l'experiència de l'usuari, forma i context, funció i temps, etc,...

#### **Apartat 4**

La representació que expliqui a la comissió avaluadora de TFE, de com resolts els problemes tècnics o sigui la capacitat de definir el projecte executiu.

Definició del projecte:

- Descripcions tècniques del projecte, programari utilitzat, arts finals,
- Referències de color, tipografies, autoria/tractament d'imatges o il·lustracions, formats, materials i acabats.
- Definició de processos de producció (tipus d'impressió, tipus d'enquadernació, llenguatges de programació, tecnologia específica,...).
- Definició de processos de distribució (si s'escau).
- Estimació econòmica de la producció final (no del prototip).

## **Apartat 5**

L'alumne mostra el seu domini de les eines de representació i comunicació del projecte:

### **Representació:**

- Prototips, fotomuntatges, *mock ups*, fotografies, vídeos, renders, infografies, esquemes, dibuixos, mapes conceptuals, plànols, diagrames de fluxos, arbres de pantalles, *invision*, PDF interactiu, ...
- Capacitat de seleccionar les eines de representació que millor expliquin el seu projecte.

### **Comunicació:**

Plafó de síntesi, vídeo promocional i imatges per a publicar.

## **Apartat 6: CONCLUSIONS**

Les conclusions en general, ens indica com hem arribat el resultat obtingut i les limitacions que hem trobat. L'alumnat realitzarà en aquest apartat una síntesi remarcant els resultats obtinguts, evidenciant quina aportació fa amb el seu projecte de disseny segons el context, àmbit, etc. A la rúbrica es detallen tots els aspectes a tractar.

Les conclusions són una autoavaluació de l'alumnat dels resultats obtinguts en relació als objectius inicials.

**Segons els àmbits, l'alumnat també hauria de mostrar uns aspectes semblants als que es detallen a continuació, sempre pensant en quina és la seva aportació o quina és la pregunta que s'ha plantejat:**

### **Editorial**

Llibre d'estil i de descripció tècnica de la publicació.

Maqueta producte editorial final.

### **Identitat corporativa**

Manual d'identitat:

Elements bàsics (color, tipografia, ...)

Construcció (modulació, proporcions, àrea de protecció, ...)

Comportament (segons dimensió, tintes, fons, ...)

Versatilitat en suports especialment interessants en el context de la marca (digital, tèxtil, gran format...)

Aplicacions en elements de comunicació.

...

Maqueta de les aplicacions més significatives.

### **Llenguatges:**

#### **Tipografia**

Conjunt de caràcters definitiu.

Evidències de l'espaiat.

Espècimen.

Arxiu digital de la font.

Maquetes d'aplicacions de la tipografia.

### **Codi gràfic.**

Descripció dels elements.

Descripció del sistema / regles d'us.

Exemple d'aplicació contextualitzada.

### **Interactiu / interfícies**

Esquema de pantalles amb la gràfica aplicada.

Prototip navegable del producte interactiu (PDF interactiu, *Invision*, HTML/CSS...).

Mostres reals o dinàmiques (vídeo, gif, ...) dels elements variables (roll-over, desplegable, slides, *scrolls*...).

### **Campanya publicitària:**

Guió de campanya: estratègia, to, missatge (claim, call-to-action,...), mitjans/canals de comunicació, elements de comunicació (cartell, flyer, audiovisual, díptic, opís, mupi, banderola, accions, banners, intersticials, social ads, ...), temporalització.

Maquetes i/o fictícies de les peces més significatives.

### **Esquemes complexos d'informació (infografia, instruccions d'ús, ...)**

Referència dades/fonts.

Descripció de les unitats gràfiques (text, nombre, imatge, llegenda, ...)

Descripció de la jerarquia del sistema de representació.

Exemple d'aplicació.

### **Envàs i embalatge**

Descripció tècnica (material, encuny, sistema de producció, muntatge, ...).

Impressió en pla de l'embalatge.

Maqueta envàs/embalatge final.

### **Kits / Jocs**

Descripció dels elements.

Descripció del sistema / regles de joc.

Descripció tècnica del kit (material, sistema de producció, muntatge, ...).

Maqueta del kit / joc.

### **Senyalística:**

Descripció dels elements (direccional, identificatiu, informatiu, restrictiu, ornamental,...).

Descripció del sistema.

Llibre d'estil i de descripció tècnica (materials, mesures, referències d'escala, ...).

Exemple d'aplicació contextualitzada.

### **Altres**

## Recomanacions d'orientació a l'alumnat

### Treball Final d'estudis de l'especialitat de disseny d'interiors

S'informa que el TFE hauria de contenir uns mínims d'elements bàsics de representació i definició tècnica del projecte que es detallen a continuació i també s'informa d'aspectes que ajuden a l'alumnat de com serà avaluat seguint la rúbrica d'avaluació TFE publicada del curs 2018-2019.

Respecte als punts de la rúbrica:

#### **Apartat 1**

Presentació formal del treball (enquadernació, maquetació, índex, cites, ortografia,...).  
Introducció al tema (síntesi de la recerca, antecedents, referents, terminologia,...).

#### **Apartat 2**

Discurs conceptual o fil argumental.

Objectius. És imprescindible que l'alumne inclogui el *briefing* del projecte.

Que aporta el meu projecte?, quina hipòtesi desenvolupa el meu treball? Quina o quines preguntes m'he plantejat per desenvolupar-lo?.

Descripció de l'emissor, els usuaris, la competència (enquestes, entrevistes, anàlisi de mercat, dades verificades, etc.).

#### **Apartat 3**

A partir de tota la informació aportada del projecte, la comissió avaluadora analitza la coherència formal, funcional i simbòlica del projecte de disseny.

Sóc coherent entre el concepte, la idea, els objectius, i el que acabo desenvolupant i presentant?. Hi ha coherència global entre tots els aspectes, la forma i funció, color i significat, la composició i funció, proporció i usabilitat, idea i materials, argument i integració de factors d'ecoeficiència i sostenibilitat, funció i l'experiència de l'usuari, forma i context, funció i temps, etc,...

#### **Apartat 4**

La representació que expliqui a la comissió avaluadora de TFE, de com resolts els problemes tècnics o sigui la capacitat de definir el projecte executiu.

Definició del projecte:

- Planta, alçats i seccions d'espais significatius, que necessites per definir tècnicament el projecte a diferents escales gràfiques (la utilització d'aquestes ha de transmetre la informació adequada).
- Referències de materials i acabats (Paviments, revestiments, elements tèxtils, acabats mobiliari, gamma cromàtica, referències d'elements de moblament i d'il·luminació).
- \*Maqueta axonomètrica i/ o esquema de muntatge per objectes, moblament, en alguns tipus de projecte.
- Planta d'il·luminació i Planta d'instal·lacions.

## **Apartat 5**

L'alumne mostra el seu domini de les eines de representació i comunicació del projecte:

### **Representació:**

- Plantes i alçats d'espais significatius amb llegenda de materials i acabats, percepció de l'espai, etc, (gruixos de línia, composició, llegendes,...).
- Capacitat de seleccionar la/les punts de vista de les perspectiva/es de la globalitat de l'espai ( o del més significatiu ) que millor expliqui l'ambient aconseguit (render o perspectiva o collage o foto de maqueta o ...).

### **Comunicació:**

Plafó de síntesi, vídeo promocional i imatges per a publicar.

## **Apartat 6: CONCLUSIONS**

Les conclusions en general, ens indica com hem arribat el resultat obtingut i les limitacions que hem trobat. L'alumnat realitzarà en aquest apartat una síntesi remarcant els resultats obtinguts, evidenciant quina aportació fa amb el seu projecte de disseny segons el context, àmbit, etc. A la rúbrica es detallen tots els aspectes a tractar.

Les conclusions són una autoavaluació de l'alumnat dels resultats obtinguts en relació als objectius inicials.

**Cal recordar que els projectes són de disseny d'interiors i la proposta hauria d'abastar el que és competència professional del dissenyador d'interiors, definint tots els detalls de la proposta.**

**Segons els àmbits, l'alumnat també hauria de mostrar uns aspectes semblants als que es detallen a continuació, sempre pensant en quina és la seva aportació o quina és la pregunta que s'ha plantejat:**

### **Àmbit hoteler:**

Taulell d'atenció al públic o element similar a E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2

Bany públics: E:1:20 detalls E:1: 5, E; 1:2

Una Habitació doble amb bany E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2,..

### **Restauració i bars:**

Bar: barra de bar E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2 / Restaurant: Cuina E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2

Bany públics: E:1:20 detalls E:1: 5, E; 1:2

Secció de detall explicativa de la solució lumínica

### **Espais culturals / Oficines**

Espai polivalent E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2 / Definició del lloc de treball E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2

Bany públics: E:1:20 detalls E:1: 5, E; 1:2

Elements dissenyats en el projecte E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2 (exemples: elements de suport per exposicions, peanyes, mobiliari, etc)

### **Residències i habitatges singulars**

Espai compartit relacional E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2,..

Bany: E:1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2

### **Espais efímers / Espais Exteriors**

Objectes o espai significatius E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2,..

Elements dissenyats en el projecte E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2

### **Espai Comercial**

Taulell de venda o similar a E: 1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2

Elements expositius: E:1:20, detalls E:1: 5, E; 1:2

Planta i secció d'il·luminació detallada

### **Altres àmbits**

Seguir unes pautes d'escala gràfica semblants a les anteriors

## Recomanacions d'orientació de l'alumnat

### Treball Final d'estudis de l'especialitat de disseny de moda

S'informa que el Treball final d'estudis hauria de contenir uns mínims d'elements bàsics de representació i definició tècnica del projecte que es detallen a continuació i també s'informa d'aspectes que ajuden a l'alumnat de com serà avaluat seguint la rúbrica d'avaluació TFE publicada del curs 2018-2019.

Respecte als punts de la rúbrica:

#### **Apartat 1**

Presentació formal del treball (enquadernació, maquetació, índex, cites, ortografia,..).  
Introducció al tema (síntesi de la recerca, antecedents, referents, terminologia,..).

#### **Apartat 2**

Discurs conceptual o fil argumental.

Objectius. És imprescindible que l'alumne inclogui el *briefing* del projecte.

Que aporta el meu projecte?, quina hipòtesi desenvolupa el meu treball? Quina o quines preguntes m'he plantejat per desenvolupar-lo?.

Descripció de l'emissor, els usuaris, la competència (enquestes, entrevistes, anàlisi de mercat, dades verificades, etc.).

#### **Apartat 3**

A partir de tota la informació aportada del projecte, la comissió avaluadora analitza la coherència formal, funcional i simbòlica del projecte de disseny.

Sóc coherent entre el concepte, la idea, els objectius, i el que acabo desenvolupant i presentant?. Hi ha coherència global entre tots els aspectes, la forma i funció, color i significat, la composició i funció, proporció i usabilitat, idea i materials, argument i integració de factors d'ecoeficiència i sostenibilitat, funció i l'experiència de l'usuari, forma i context, funció i temps, etc,...

#### **Apartat 4**

- Calendari i planificació: detall de l'organització de les diferents fases per al desenvolupament del projecte evidenciant les especificitats de la tipologia o fases del projecte
- Organigrama: peces coordinades segons procediments emprats i/o idees de l'àmbit tecnològic i/o en l'àmbit artístic o conceptual que puguin ser representatives en l'àmbit industrial, i/o per ser exposades.
- Processos: detall de l'experimentació de materials, de l'experimentació per a l'obtenció de volums i formes, processos que descriguin l'assoliment en l'àmbit de la tipologia del projecte.
- Fitxes tècniques: que descriguin el detall de les peces amb els materials emprats referenciats.
- Pressupost: ajustat a la realitat en l'àmbit del projecte

- Proveïdors: llistat de proveïdors i/o empreses que s'han contactat durant el procés, i amb quin interès.
- Materials i tèxtils: contingut de les cartes de materials i tèxtils referenciades. Coherència amb el projecte desenvolupat.
- Patrons: resolució dels patrons de diferents peces segons complexitat dels materials i formes
- Confecció i acabats: requereix una resolució efectiva de les diferents peces amb els diferents materials, tenint en compte l'especificitat del projecte

### **Apartat 5**

L'alumne mostra el seu domini de les eines de representació i comunicació del projecte:

#### **Representació:**

- Figurins: correcció de la representació. Proporcions. Tècnica lliure que mostrin els trets més característics del projecte.
- Capacitat de realitzar i seleccionar la/les imatges del projecte que millor expliquin l'aportació i innovació aconseguida (fotografia, *collage*, etc)
- Representació i comunicació dels *looks*, de les fitxes tècniques, de les cartes de materials, dels *moodboards*, de cartes de colors, d'esquemes, de l'estilisme, etc.

#### **Comunicació:**

Plafó de síntesi, vídeo promocional i imatges per a publicar.

### **Apartat 6: CONCLUSIONS**

Les conclusions en general, ens indica com hem arribat el resultat obtingut i les limitacions que hem trobat. L'alumnat realitzarà en aquest apartat una síntesi remarcant els resultats obtinguts, evidenciant quina aportació fa amb el seu projecte de disseny segons el context, àmbit, etc. A la rúbrica es detallen tots els aspectes a tractar.

Les conclusions són una autoavaluació de l'alumnat dels resultats obtinguts en relació als objectius inicials.



## **Recomanacions d'orientació a l'alumnat**

### **Treball Final d'estudis de l'especialitat de disseny de producte**

S'informa que el Treball final d'estudis hauria de contenir uns mínims d'elements bàsics de representació i definició tècnica del projecte que es detallen a continuació i també s'informa d'aspectes que ajuden a l'alumnat de com serà avaluat seguint la rúbrica d'avaluació TFE publicada del curs 2018-2019.

Respecte als punts de la rúbrica:

#### **Apartat 1**

Presentació formal del treball (enquadernació, maquetació, índex, cites, ortografia,..).  
Introducció al tema (síntesi de la recerca, antecedents, referents, terminologia,..).

#### **Apartat 2**

Discurs conceptual o fil argumental.

Objectius. És imprescindible que l'alumne inclogui el briefing del projecte.

Que aporta el meu projecte?, quina hipòtesi desenvolupa el meu treball? Quina o quines preguntes m'he plantejat per desenvolupar-lo?.

Descripció de l'emissor, els usuaris, la competència (enquestes, entrevistes, anàlisi de mercat, dades verificades, etc.).

##### **ABAST DEL PROJECTE**

Dependrà de l'objectiu en la definició del suggeriment de client o destinatari, si es tracta d'una producció industrial de grans sèries o petites sèries de producció. Si es tractarà d'una tirada curta o d'un producte contract. Aquest punt hauria de quedar clar en el briefing.

##### **Autoproducció**

En el cas de proposar una autoproducció, s'adjuntarà la proposta de com es comercialitza i finança el projecte.

#### **Apartat 3**

A partir de tota la informació aportada del projecte, la comissió avaluadora analitza la coherència formal, funcional i simbòlica del projecte de disseny.

Sóc coherent entre el concepte, la idea, els objectius, i el que acabo desenvolupant i presentant?. Hi ha coherència global entre tots els aspectes, la forma i funció, color i significat, la composició i funció, proporció i usabilitat, idea i materials, argument i integració de factors d'eficiència i sostenibilitat, funció i l'experiència de l'usuari, forma i context, funció i temps, etc,...

#### **Apartat 4**

La representació que expliqui a la comissió avaluadora de TFE, de com resolts els problemes tècnics o sigui la capacitat de definir el projecte executiu.

- Planta, alçats, seccions necessàries i oportunes, per definir tècnicament el projecte a les escales gràfiques corresponents normalitzades.

- Perspectiva amb plànol de conjunt on quedi clar amb un explotat i un caixetí els components amb les referències si s'utilitzen elements normalitzats (unions, cargoleries...).
- Referències de materials i acabats (Concreció de subtipus de material, patrons si es tracta d'elements tèxtils, acabats superficials amb mostres, Gamma cromàtica adaptada als requeriments del material).
- Esquema de muntatge entre els diferents components.
- Maqueta o aproximació d'un prototip que pot ser a escala però es valorarà que sigui 1:1.
- Estimació econòmica. Costos del Projecte i pressuposts de la seva execució, serialització.
- Calendari, Programa executiu del projecte.
- Destinatari, finançament i col·laboració en el projecte.

## Apartat 5

L'alumne mostra el seu domini de les eines de representació i comunicació del projecte:

### **Representació:**

- Planta, alçats, seccions necessàries i oportunes amb el caixetí amb les denominacions de les peces i materials segons la proposta de proveïdors (gruixos de línia, composició, llegendes,...).
- Capacitat de seleccionar la/les perspectiva/es del producte que millor expliqui l'aportació o innovació aconseguida, (render o perspectiva o collage o fotografia amb la maqueta).
- En el cas que la proposta sigui una família o un sistema, es requereix la definició i visualització dels escenaris i les diferents configuracions del programa. Es valorarà visualitzar el màxim o totes les diferents solucions que el sistema proposa.

### **Comunicació:**

Plafó de síntesi, vídeo promocional i imatges per a publicar.

## Punt 6: CONCLUSIONS

Les conclusions en general, ens indica com hem arribat al resultat obtingut i les limitacions que hem trobat. L'alumnat realitzarà en aquest apartat una síntesi remarcant els resultats obtinguts, evidenciant quina aportació fa amb el seu projecte de disseny segons el context, àmbit, etc.

A la rúbrica es detallen tots els aspectes a tractar.

Les conclusions són una autoavaluació de l'alumnat dels resultats obtinguts en relació als objectius inicials.

**Segons els àmbits, l'alumnat també hauria de mostrar uns aspectes semblants als que es detallen a continuació, sempre pensant en quina és la seva aportació o quina és la pregunta que s'ha plantejat.**

Els àmbits dels projectes són espais on el projecte es contextualitza. Tenen a veure aspectes d'ús, requeriments específics per usuaris o contextos específics de distribució i comercialització

**Mobiliari** Subcategories: Urbà, Oficina, Cuina, Domèstic, Infantil, Display, Adaptat... Definició segons el mercat on es requereixi (Habitat, Bany, Cuina, Oficina.....).

**Producte** Subcategories: Infantil, Animals Esportiu, Mobilitat, Automoció, Interactiu, Joguina, Jardineria, Artesania, Adaptat, Joieria, Wereable, Souvenir, Calçat, Gastronomia...

Definició segons el mercat on es requereixi (Habitat, Bany, Cuina, Oficina.....)

**Il.luminació** Subcategories: indoor, outdoor, industrial, hospital, espectacle, seguretat, vial.. Definició del tipus de lluminària, potència, intensitat, nivell d'il·luminació, autonomia, IRC, temperatura de color, IP, característiques que s'hauran d'incloure en l'apartat 4.

**Packaging** Subcategories: Envàs, Embalatge, Retail, Display... Definició dels materials i dels troquel necessaris, S'adjuntarà les arts finals amb els requeriments de l'indústria gràfica per la seva producció explicades en l'apartat 4.

**Moda** Subcategories: Tèxtil, calçat, complements, joieria..... Definició del aspectes necessaris per tal de fer-ne la producció (patró, models, formó...) explicades en el apartat 4.

**Interfícies** Subcategories: Tecnològic, *Wereable*... Definició de l'usuari i proves amb maquetes (paper prototypes) davant de l'usuari.

**Experiències** Subcategories: Instal·lació, espectacle... Definir la localització, la intenció i com es desenvoluparà l'experiència per part de l'usuari, havent realitzat proves amb usuaris que quedaran manifestades en l'apartat 1